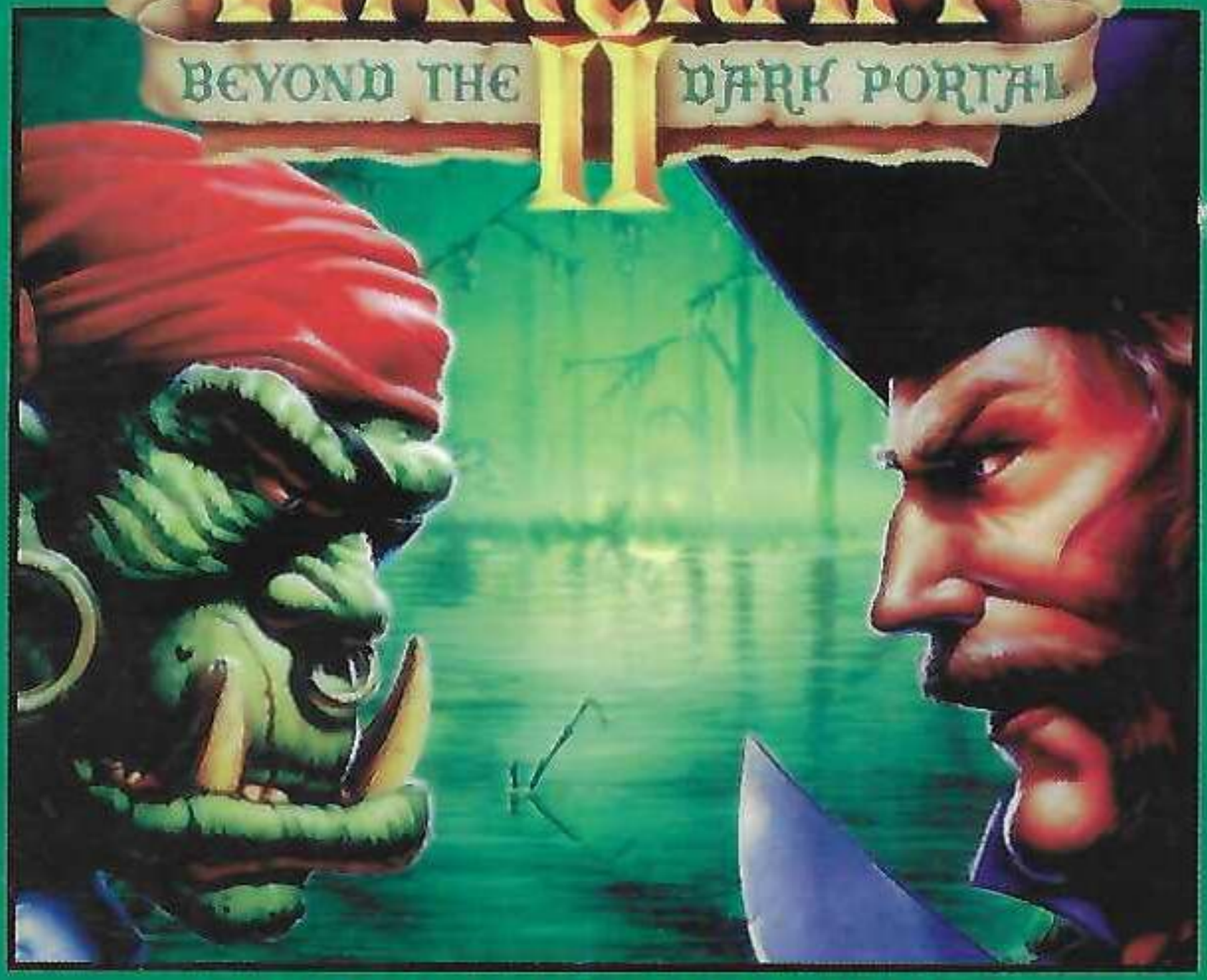
WARCRAFT® II

BEYOND THE DARK PORTAL



EXPANSION SET

REQUIERE LA VERSION COMPLETA DE WARCRAFT II PARA JUGAR

WarCraft II

Beyond the Dark Portal

opyright © 1996 Blizzard Entertainment

software y el manual están bajo copyright. Todos los derechos reservados. No se ueden, ni en su totalidad ni en parte, copiar, fotocopiar, reproducir, traducir o reducir a ualquier medio electrónico o legible por una máquina sin previo consentimiento, por scrito, de Blizzard Entertainment. El usuario de este producto está autorizado para ilizar el producto para uso propio, pero no está autorizado a vender o transferir eproducciones del software o el manual a terceros bajo ninguna forma, ni a alquilar o rrendar el producto a otros sin el permiso de Blizzard Entertainment.

as marcas Warcraft y Blizzard Entertainment están registradas en las Oficinas de atentes y Marcas Registradas de los Estados Unidos.

tiliza la Tecnologia de Video Smacker. Copyright © 1994 Invisible Inc. D.b.a. RAD oftware

ortions © Copyright 1993-1995, SciTech Software

Blizzard Entertainment

Tabla de Contenidos

Empezando 1

Cambios en Warcraft II: "Más Allá del Portal Oscuro" 1

El Parche de Warcraft II 1

Soporte Técnico 1

El Epílogo de la Segunda Guerra 1

Mapa de Draenor 1

Leyendas de la Tierra (La Alianza) 1

Leyendas de la Tierra (La Horda) 1

Clanes de Draenor 1

Créditos 1

Empezando

NSTALACIÓN BAJO WINDOWS 95

segúrate de que Warcraft II: "Las Mareas de la Oscuridad", ya está orrectamente instalado en el disco duro de tu ordenador. La Expansión Warcraft : "Más Allá del Portal Oscuro", actualizará los archivos de juego ya existentes. ólo es necesario ejecutarla una vez.

ntroduce el CD en tu unidad de CD-ROM. Si tu ordenador es capaz de reconocer a Reproducción Automática, aparecerá un menú de Warcraft II: "Más Allá del ortal Oscuro" automáticamente en pantalla. Selecciona Instalar para instalar la xpansión y actualizar tu copia actual de Warcraft II. Sigue las instrucciones de antalla para completar la instalación.

i tu ordenador no es capaz de reconocer la Reproducción Automática, abre la arpeta de "Mi PC" que hay en tu escritorio, selecciona la letra de la unidad que orresponde a tu unidad de CD-ROM, y por último, haz una doble pulsación obre el icono de Setup.

NSTALACIÓN BAJO MS-DOS Y WINDOWS 3.1

segúrate de que Warcraft II: "Las Mareas de la Oscuridad", ya está orrectamente instalado en el disco duro de tu ordenador. La Expansión Warcraft : "Más Allá del Portal Oscuro", actualizará los archivos de juego ya existentes. ólo es necesario instalarla una vez.

i estás bajo Windows 3.1, sal a MS-DOS antes de instalar Warcraft II.

ntroduce el CD en tu unidad de CD-ROM (normalmente la unidad D o E) y ambia a dicha unidad (tecleando "D:" o "E:" y pulsando ENTER). Cuando parezca el nuevo símbolo, teclea "INSTALL" y pulsa ENTER. Sigue las nstrucciones que aparecerán en pantalla.

WARCRAFT II: "MÁS ALLÁ DEL PORTAL OSCURO"

Cambios en Warcraft II: Más Allá del Portal Oscuro

Si seleccionas Un Jugador, ahora tendrás oportunidad de escoger entre jugar campaña original, "Las Mareas de Oscuridad", como Orco o Humano, o nueva campaña, "Más Allá del Por Oscuro", también como Orco o Humano.

Los PUDs (escenarios propios) incluidos c Warcraft II se pueden cambiar a un nue directorio dentro del WAR2 para tener u referencia más fácil. Se han añadido más cincuenta nuevos escenarios en es directorio.

Al seleccionar un escenario, o un ma multijugador, Warcraft II te permitirá aho buscar a través de los subdirectorios d directorio WAR2 para buscar un escena propio.

No se han hecho cambios al Editor Escenarios de Warcraft II, así que todos t PUDs anteriores siguen siendo compatibl con el programa actualizado de Warcraft I

Blizzard Entertainment

El Parche de Warcraft II

Warcraft II: "Más Allá del Portal Oscuro" incluye el parche de actualización Warcraft II, versión 1.2, que contiene modificaciones a ciertas características que no fueron incluidas o no funcionaban correctamente en el juego original.

En la pantalla del menú multijugador, todos los jugadores que utilicen la versión parcheada de Warcraft II tendrán un icono de Parche junto al icono del CD. Sigue siendo posible jugar con la versión antigua de Warcraft II, pero algunas de las nuevas modificaciones requieren que todos los jugadores tengan la actualización para funcionar correctamente. Por eso, si alguno de los jugadores no posee la actualización, el parche se desactiva para asegurar una total compatibilidad.

Hechizo de Exorcismo

En la versión original, al lanzar este hechizo hacia la parte superior del mapa, se produce un error. El parche soluciona esto.

Colores Aleatorios

Los jugadores expertos pueden haber notado que el hecho de tener colores fijos al empezar, a veces suponía una pista acerca de la localización de inicio de sus oponentes. El parche hace que los colores de inicio de cada jugador sean aleatorios, es decir, siempre cambiantes, así como los puntos de inicio -a petición del jugador-. Todos los jugadores deben tener la versión 1.2 del Parche de Warcraft II para que esta opción funcione.

Mostrar Versión

Se ha añadido un número de versión en la pantalla de multijugador. Mientras el juego haya sido creado con una versión 1.2 o posterior de Warcfrat, el número de versión que veas será fiel a la realidad. Un jugador de la versión 1.2 que se una a una partida siempre tendrá una información correcta sobre el creador del juego. Si el creador del juego está usando una versión anterior a la 1.2, los jugadores que se unan después aparecerán como versión 1.0, cuando en realidad pueden estar jugando con una versión del juego más reciente.

Soporte Técnico

LÍNEA DE ATENCIÓN AL PÚBLICO

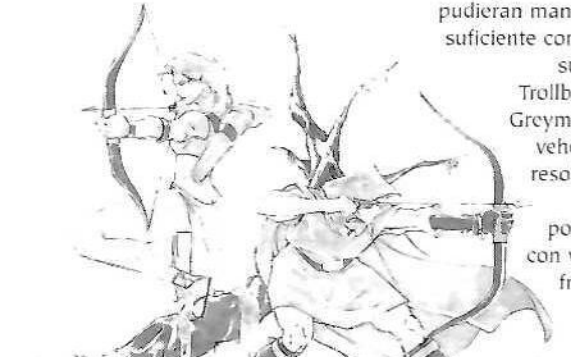
Para cualquier información NECESARIA CONTÁCTENOS AL TELÉFONO (93) 589 89 95 y transmítanos la siguiente información:

- El fabricante de su ordenador y el tipo y la velocidad de su CPU.
- Memoria RAM que posee.
- La versión y el sistema operativo que utiliza.
- El fabricante y el modelo de su tarjeta de vídeo, de sonido y su módem.

El Epílogo de la Segunda Guerra

urante largos meses, las fuerzas de la Alianza trabajaron para localizar a los Orcos enegados que habían ido en busca de escondite tras la caída del Portal Oscuro. Los anes Blackrock, Dragonmaw y Black Tooth Grin fueron capturados por la Alianza y onducidos a reservas vigiladas y campos de prisioneros. Mientras los líderes de la lianza discutían sobre qué se debía hacer con ellos, Orgrim Doomhammer, el Jefe de uerra de la Horda, fue puesto bajo arresto y mantenido como prisionero de honor bajo cuidado del Rey Térenas de Lordaeron. Algunos miembros de la Alianza defendían que s Orcos debían ser exterminados como animales, mientras que otros optaban por una entencia de cadena perpetua.

abiendo discutido los beneficios obvios de un tratado con Doomhammer, el Rey Térenas esperó fervientemente que los Orcos pudieran mantenerse pacíficos el tiempo suficiente como para que desapareciese su sed de conquista. Thoras Trollbane de Stromgarde y Genn Greymane de Gilneas, disintieron vehementemente con Térenas, resolviendo que los Orcos eran una amenaza demasiado poderosa como para dejarlos con vida. Después de meses de frustración y debate, ambos líderes retiraron el apoyo de sus naciones a la Alianza. Sólo Azeroth mantuvo su compromiso con la Alianza. Incluso con el dinámico y joven



WARCRAFT II: "MÁS ALLÁ DEL PORTAL OSCURO"

Varien Wrynn en el trono de Azeroth, la distancia entre los reinos de Azeroth y Lordaeron hizo hueca su unión.

En medio del conflicto que estaba disolviendo lentamente la Alianza, permanecía hecho de que los vastos ejércitos con que una vez contara la Horda, ya no existían. clanes Twilight Hammer y Stormreaver fueron diezmados por sus propias guerras civ surgidas durante la Guerra. El clan Burning Blade fue perseguido y destruido al fin las tropas que se hallaban bajo el mando de Uther Lightbringer durante la Batalla Fi en el Portal. Sólo el clan Bleeding Hollow pudo escapar al recuento, ya que el ast Kilrogg Un-Ojo se las había arreglado para evadir los mejores esfuerzos de la Alia por capturar a su clan. Continuamente, se enviaban exploradores Elfos en peque patrullas por Black Morass en busca de cualquier rastro de los renegados de Bleed Hollow.

• • •

Suspendida ominosamente sobre Black Morass, una lágrima en el tejido de la realid colgaba como un ojo fuera de su cuenca, vigilando las ruinas del Portal Oscuro. E grieta era el único testigo de lo que fuera el Portal del retorcido hechicero Medivh Draenor - el oscuro y rojo mundo desde el que los Orcos llegaron a Azeroth. Kirin T de Dalaran, viajó a estas tierras en busca de las ruinas y construyó la ciudadela Nethergarde para servir como guardián por si la grieta se volviera a abrir alguna vez

En la Noche de Verano del año 606, una terrible oscuridad lo cubrió todo en Bla Morass. Todos los intentos que los magos de Nethergarde hicieron para ver en oscuridad fueron inútiles, pero pudieron sentir que la grieta estaba creciendo una v más. Entonces, como si de un sueño se tratara, los magos escucharon los sonidos de ejército marchando. Cientos de veces más fuertes, los sonidos de armadura y espa cargaron a través del ruinoso Portal e igual de rápido que habían surgido, cayeron en más tenso silencio. Los atronadores rugidos de los Dragones en el cielo pasaron sob sus cabezas, y entonces, igual de rápido, desaparecieron en la nada. Sibilinos susurr de los no muertos, casi inaudibles bajo el chocar de platillos de metal, parecían produ un escalofriante eco repitiendo una frase - "Volveremos..."

Blizzard Entertainment

ando la oscuridad desapareció, el portal fue visible de nuevo. Iluminaba las ruinas
no siempre había hecho, pero el fantasmal resplandor parecía jugar con las sombras.
o bajo una inspección más detenida, se descubrió que el paso a través del Portal del
n Bleeding Hollow abandonando Azeroth había sido más que una mera ilusión: sus
ellas estaban en el barro.

• • •

clan Bleeding Hollow cruzó hasta Draenor y reunió a los ēantiguos clanesī que
nca habían visto los campos de Azeroth. Para muchos, los guerreros del clan
eding Hollow eran poderosos héroes, ya que aquellos Orcos habían estado viviendo
las tierras de los Humanos durante r
nta años. Kilrogg se reunió con el
ciano Shamán Ner'zhul, quien ahora
trolaba los clanes que quedaban en
enor. El Shamán ordenó que
recién llegados Caballeros de la
erte, Trolls y Dragones, fueran
izados por todos los clanes.
'zhul también informó a Kilrogg de
lan para conseguir ciertos artefacto
roth y abrir grietas hacia otros mun
a llevar a las Hordas Orcas a grande
orias Más Allá del Portal Oscuro...

Leyendas de la Tierra

La Alianza

KHADGAR

Khadgar se convirtió en un gran héroe por su valeroso servicio y consejo al reino de Azeroth durante la Primera Guerra. En misión para desentrañar el misterio de la magia necesaria para crear el Portal Oscuro, Khadgar viajó a Dalaran para discutir los orígenes del portal con el misterioso Kirin Tor. Khadgar volvió entonces a Azeroth después de la Segunda Guerra para supervisar el estudio que se estaba realizando sobre el Portal destruido.

ALLERIA

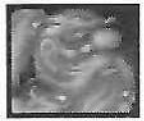
La evasiva Guardabosques Elfa conocida como Alleria descubrió la devastación que la Horda podía generar cuando buscó los restos de su familia entre las cenizas del antaño glorioso Quelíthalas. Su ardiente odio por los Orcos la llevó a Azeroth, donde dirige un cuerpo de élite de Guardabosques que cazan a los Orcos renegados del clan Bleeding Hollow.

DANATH

Veterano capitán mercenario de la milicia de Stromgarde, y héroe de la Segunda Guerra, Danath obtuvo gran renombre como líder durante la batalla final por la liberación de Khaz Modan. Danath reside ahora en Nuevo Stormwind, en Azeroth, y actúa como Supervisor de los campos donde se mantienen cautivos a los Orcos.

TURALYON

Turalyon fue uno de los primeros Caballeros de Lordaeron en ser entrenado como Paladín por Uther Lightbringer. Aunque Turalyon sostiene firmemente la creencia de que sólo se puede mantener el orden a través de una extrema disciplina marcial, es honrado por amigos y enemigos. Turalyon estuvo entre las fuerzas que Lord Lothar condujo a la emboscada de Black Rock Spire, y alberga en secreto un profundo dolor por su incapacidad de salvar al gran caballero.



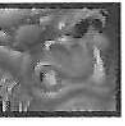
KURDRAN

El orgulloso y beligerante enano Kurdran es uno de los héroes más notorios de la Segunda Guerra. Habiendo derrotado a nueve Dragones durante el transcurso de la guerra, Kurdran y su Grifo Skyfire tienen la reputación de ser los amos indiscutibles de los cielos. Hoy día, Kurdran trabaja para las distintas fuerzas de la Alianza en Azeroth como explorador y guerrero.

La Horda

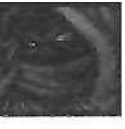
Grom Hellscream

El poderoso Jefe del Clan Warsong es tan feroz como grito de batalla. Hellscream ha esperado durante largo tiempo poder aventurarse en Azeroth y demostrar la supremacía del clan Warsong en el campo de batalla. Aunque Grom desconfía del shamán Ner'zhul, dirigirá a su clan obre los campos de muerte sangrienta.



Kargath Bladefist

Con una afilada hoja en lugar de su perdida mano izquierda, Kargath está siempre deseoso de enfrascarse en frenético combate. Sus implacables tácticas y simpleza mental le han llevado a ser el Jefe del temido clan Shattered Hand. Como Hellscream, Kargath sólo espera el momento en que su clan sea lanzado sobre los desprevenidos humanos para llevar a cabo un masivo derramamiento de sangre.



Teron Gorefiend

El antiguo espíritu Orco de Gorefiend yace entre el putrefacto cuerpo de este Caballero de Azeroth caído. Malvado y extremadamente astuto, Gorefiend desea abrir su propio Portal desde Draenor y reclamar el mundo para sí. Aunque el desdichado Caballero de la Muerte ha descubierto la verdadera naturaleza mágica del Portal Oscuro, estaría dispuesto a compartir este conocimiento con Ner'zhul a cambio de un precio.

Dentarg

El Ogro Mago Dentarg es un valioso siervo de Ner'zhul y el cla Shadow Moon. A menudo se convoca a Dentarg para apoyar la captur de los clanes huidos y devolverlos a primera línea cada vez que s oponen al gobierno absoluto de Ner'zhul.

Deathwing

Superado su poder sólo por el de la mismísima Alextrasza, Deathwing es uno de los mayores terrores del mundo conocido.
Durante la Segunda Guerra, los alquimistas Goblin le colocaron al Dragón Negro placas de acero adamantino. Esto hizo a la gran bestia virtualmente invulnerable a casi cualquier ataque físico. Deathwing ha tomado el control de un grupo de Dragones renegados y anida con ellos sobre su montaña, al Noreste de Draenor.

Clanes de Draenor

Clan Shadow Moon
Líder: El Shamán Ner'zhul
Color: Negro

El infame clan Shadow Moon gobierna sobre los dispersos clanes de Draenor. Aunque los clanes de Draenor no mantienen la unidad de la Horda en Azeroth, Ner'zhul mantiene subyugadas a estas casas mediante el miedo y la fuerza bruta. El clan Shadow Moon está enormemente influenciado por los antiguos principios shamanísticos, y ejemplifica el poder bruto de la oscura magia Orca.

Clan Warsong
Líder: Grom Hellscream
Color: Rojo

Irrumpiendo en todos los combates gritando épicos himnos de batalla de sangre y muerte, el clan Warsong es el más destacable de los clanes de Draenor. Conducido por el voraz Grom Hellscream, el clan Warsong espera la orden de Ner'zhul para invadir Azeroth y bañarse en la sangre de sus enemigos.

Clan Shattered Hand
Líder: Korgath Bladefist
Color: Blanco

Como aquellos del clan Black Tooth Grin, los miembros del clan Shattered Hand practican los rituales de auto mutilación para demostrar su lealtad al clan. Los Orcos que alcanzan la posición de guerrero dentro del clan, ofrecen su mano izquierda para que se la rompan o amputen. Las extremidades destrozadas suelen ser reemplazadas por alguna clase de herramienta o arma.

Clan Bleeding Hollow
Líder: Kilroggg Un-Ojo
Color: Naranja

Este clan ha conseguido una fama legendaria por combatir contra las fuerzas de Azeroth durante la Primera y Segunda Guerras. Kilroggg pudo evitar ser capturado por la Alianza tras la derrota de la Horda en la Segunda Guerra, y con la ayuda de Ner'zhul pudo dirigir a su clan de vuelta a la seguridad de Draenor. El clan Bleeding Hollow sirve ahora a Ner'zhul, y no se detendrá ante nada para hacer realidad sus planes.

Clan Thunderlord

Líder: Fenris el Cazador
Color: Violeta

El clan Thunderlord tiene fuertes vínculos con los clanes Blackrock y Lightning Blade. Orgrim Doomhammer, antiguo Jefe de Guerra de la Horda en Azeroth, llegó al poder a través del clan Thunderlord. Fenris, capitán de los Jinetes de Lobos restantes y Jefe del Clan Thunderlord, está deseoso de llevar a su clan a la gloriosa batalla en tierras de los humanos.

Clan Laughing Skull

Líder: El Ogro Mogor
Color: Amarillo

El hosco clan Laughing Skull quizá sea el más traicionero y peligroso de todos los clanes. Sintiendo un instinto innato hacia el robo y el asesinato, los guerreros del clan Laughing Skull no tienen la confianza de sus compañeros Orcos. Aunque la lealtad de los miembros del clan Laughing Skull sea cuestionable, su habilidad y audacia en el combate no tienen igual.

Clan Bonechewer

Líder: Tagar Spinebreaker
Color: Verde

Los salvajes y caníbales guerreros del clan Bonechewer son muy respetados por el resto de la Horda. Adornados con los huesos rotos y órganos destrozados de sus enemigos, los miembros del clan Bonechewer inspiran temor y terror en todos aquellos que les hacen frente en la batalla.

Créditos

Cyberlore Studios

Productor
Joe Minton

Productor Ejecutivo
Lester Humphreys

Mejoras de Programa
Ken Grey

Dirección Artística
Seth Spaulding

Diseño de Campañas
Jim DuBois, Jesse King, Joe Minton

Gráficos 3D
Seth Spaulding, Pete Lawson

Gráficos 2D
Rob Caswell,Seth Spaulding
Keith Kellogg, Pete Lawson

Diseño de Escenarios
Jim DuBois, Jesse King
Rob Caswell, Joe Minton

Diseño Adicional
Rob Caswell, Pete Lawson

Control de Calidad
Jesse King, Jim DuBois, Rendall Koski
Pete Lawson, Dmitri Nishman

Blizzard Entertainment

Productor Ejecutivo
Bill Roper

Consultor de Diseño
Ron Millar

Consultor de Guión
Chris Metzen, Bill Roper

Dirección Artística 2D
Samwise Didier

Gráficos 2D Adicionales
Samwise Didier, Roman Kenney

Dirección Artística 3D
Duane Stinnett

Gráficos 3D Adicionales
Trevor Jacobs, Justin Thavirat

Escenarios Adicionales por
Kerry Bischoff, David Hale
Tony Hardy, Chris Millar
Brian Reed, John Schwartz
Walter Takata, Tymothi Loving

Música y Efectos de Sonido
Glenn Stafford

Extracto de Warcraft I
Gregor Alper

Música Adicional
Matt Samia

Narración
Tomas Rubio, Lucifer

Voces
Tomas Rubio, Lucifer, Carlos Gomez
Mandy de la Escalera

Traducción al Castellano
Lucifer

Director de Servicio de Soporte
Shane Dabiri

Jefe de Control de Calidad
Walter Takata

Equipo de Control de Calidad
Rob Beatie, Christopher Cross
David "Deltree" Hale
Tymothi Loving, Brian Reed
John Schwartz
Chris Sigaty, Ian Welke

Control de Calidad Adicional
Chris Millar
Cristina Cade, Kerry Bischoff
Eric Flannum, Brian Sousa
David Pursley, Ron Smorynski
Dawn Caddel, James Shipley
Dean Shipley, Jorge Rivero
Russel Miller, Tony Hardy
Vic Larson, Rich Amtower
Roman Kenney, Steve Pabst
Dave Berggren, Mike Morhaime
Sam Didier, Micky Nielson
Dan Moore, Sam Moore
Michael Yanko, Jamie Wiggs
Collin Smith, Mark Phiffer
Trevor Jacobs, Kim Farrington
Collin Murray, Todd Kurihara
Andrew Edwards, Brian Love
Jeff Vaughn, Steve Skolos
Craig Norton

Dunsel
Frank Pearce

Ayudante de Mr. Pearce
Alan Dabiri

ADVERTENCIA

Blizzard Entertainment se reserva el derecho de realizar mejoras al producto descrito en este manual en cualquier momento y sin aviso.

ste programa funcionará adecuadamente de acuerdo con las especificaciones publicadas, a documentación y la publicidad autorizada. Blizzard Entertainment, en conocimiento de errores significativos dentro de un plazo de 90 días después de la compra, tomará una de estas medidas según lo considere oportuno: 1) corregir los errores demostrables de programa o documentación dentro de un periodo razonable de tiempo; o 2) proporcionar al cliente un disco equivalente en perfectas condiciones de funcionamiento; o 3) dar o autorizar un reembolso.

Si el disco del programa está defectuoso dentro de los 90 días posteriores a la compra, Blizzard Entertainment reemplazará el disco con un disco equivalente en condiciones de uncionamiento, dentro de un periodo de tiempo razonable tras recibir el disco dañado en Blizzard Entertainment.

lizzard Entertainment no garantiza que las funciones del software cumpla sus exigencias o que el software vaya a funcionar libre de errores o ininterrumpidamente. Blizzard Entertainment ha empleado los esfuerzos razonables para minimizar los errores del software. Usted asume el riesgo de cualquier daño o pérdida derivados del uso o incapacidad de uso del software.

Blizzard Entertainment no ofrece otras garantías, explícitas o implícitas, con respecto al manual o el software descrito en este manual. En ningún caso Blizzard Entertainment será responsable por daños directos o indirectos, accidentales o consecutivos de ningún defecto en el software, incluso si Blizzard Entertainment ha sido advertida de la posibilidad de tales daños. Algunos estados no permiten la exclusión o limitación de garantías implícitas o responsabilidad por daño accidental, en cuyo caso las limitaciones o exclusiones anteriores podrían no aplicarse a su caso.

©1996 Blizzard Entertainment.